

Francisco López Orellana  
Diseñador Gráfico & UX

---

P O R T A F O L I O



VIEW REVOLUTION

INICIAR

SALIR



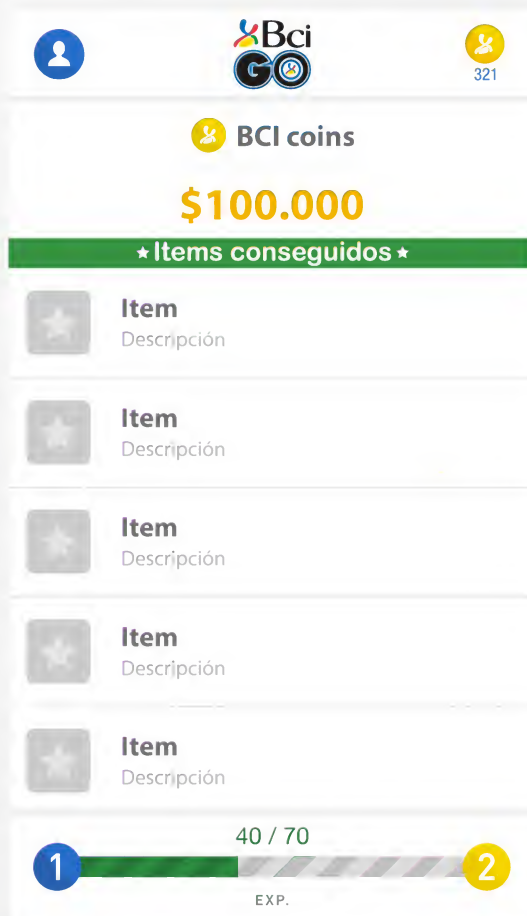
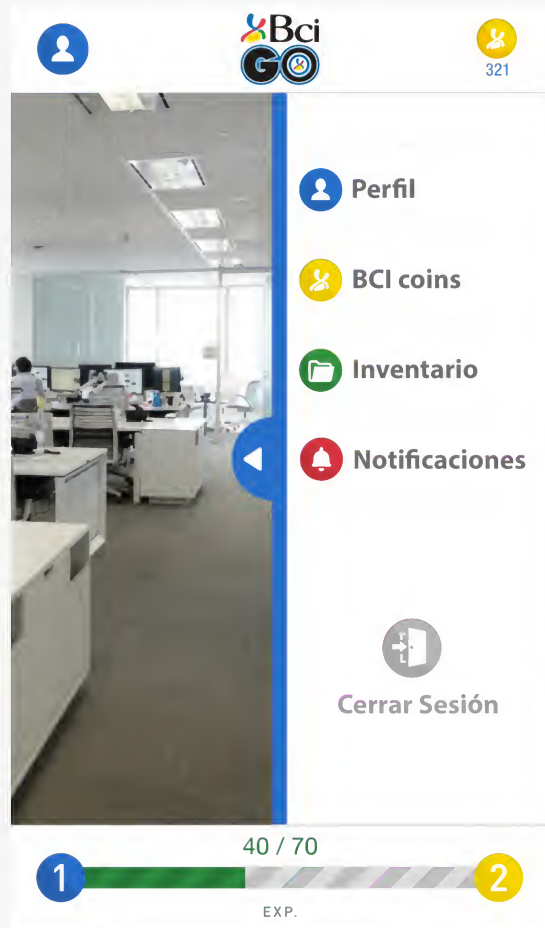
DEMO



### Complementos AR para tarjetas de presentación

No tan sólo  
diseñé sus UI,  
sino que además  
les agregué usos  
con los casos de  
usuario en mente.  
Cada propiedad  
de cada elemento  
tiene la buena  
usabilidad como  
misión; no es tan  
sólo estética.

IMPACT



### Bci GO

UI para una aplicación de realidad aumentada. Stickers deben ser escaneados por empleados del banco, para visualizar videos 3D cuya finalidad es enseñar la ética laboral de la empresa.

IMPACT



**Mensajes Logro**  
 Prefiero usar,  
 siempre que  
 se pueda, grá-  
 ficas y elementos  
 hechos por mí,  
 para evitar que la  
 aplicación se  
 sienta genérica.

### Stickers

Sólo muestro 4 de 23  
 stickers, cada uno con  
 variaciones que pudiera  
 reconocer Vuforia: el  
 programa que genera la  
 realidad aumentada.

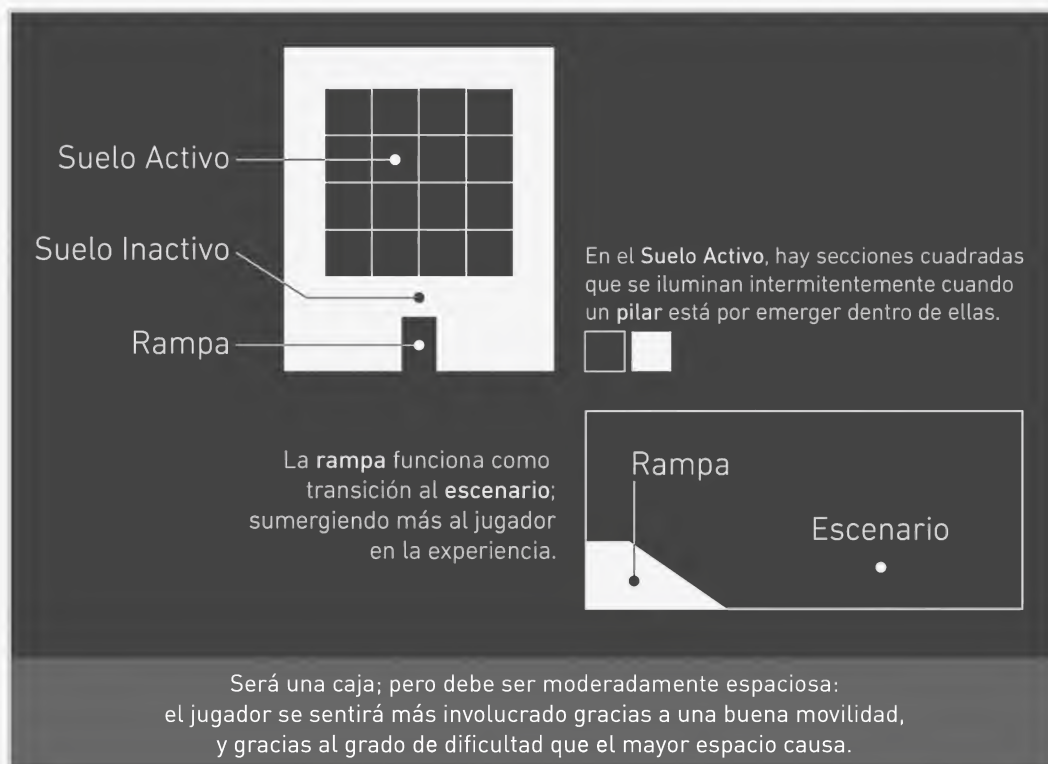






**Transformers VR**  
 UI que diseñé y encurvé en Unity (creando un Prefab).  
 Fue el primer juego VR de la empresa, por lo que tuvo sus defectos. A pesar de ellos, fue un éxito.

Jugabilidad para un juego de pistolas Nerf, en el que cada modelo de pistola tiene su propia etapa (ésta es para una pistola demoledora).



Los pilares de **madera** estarán en la superficie unos 5 segundos; los de **concreto**, unos 8; los de **metal** y **hielo**, unos 12. Derribarlos dentro de sus tiempos da más puntos.



Cuando se hayan derribado unos **5 pilares**, comienzan a surgir **2 pilares** al mismo tiempo. Cuando, en total, se hayan derribado **9 pilares**, comienzan a surgir **4** al mismo tiempo. El juego puede terminar cuando se hayan destruido **10 pilares** (perfect score), o cuando el **cronómetro termine**. Habría que ir probando con los números.



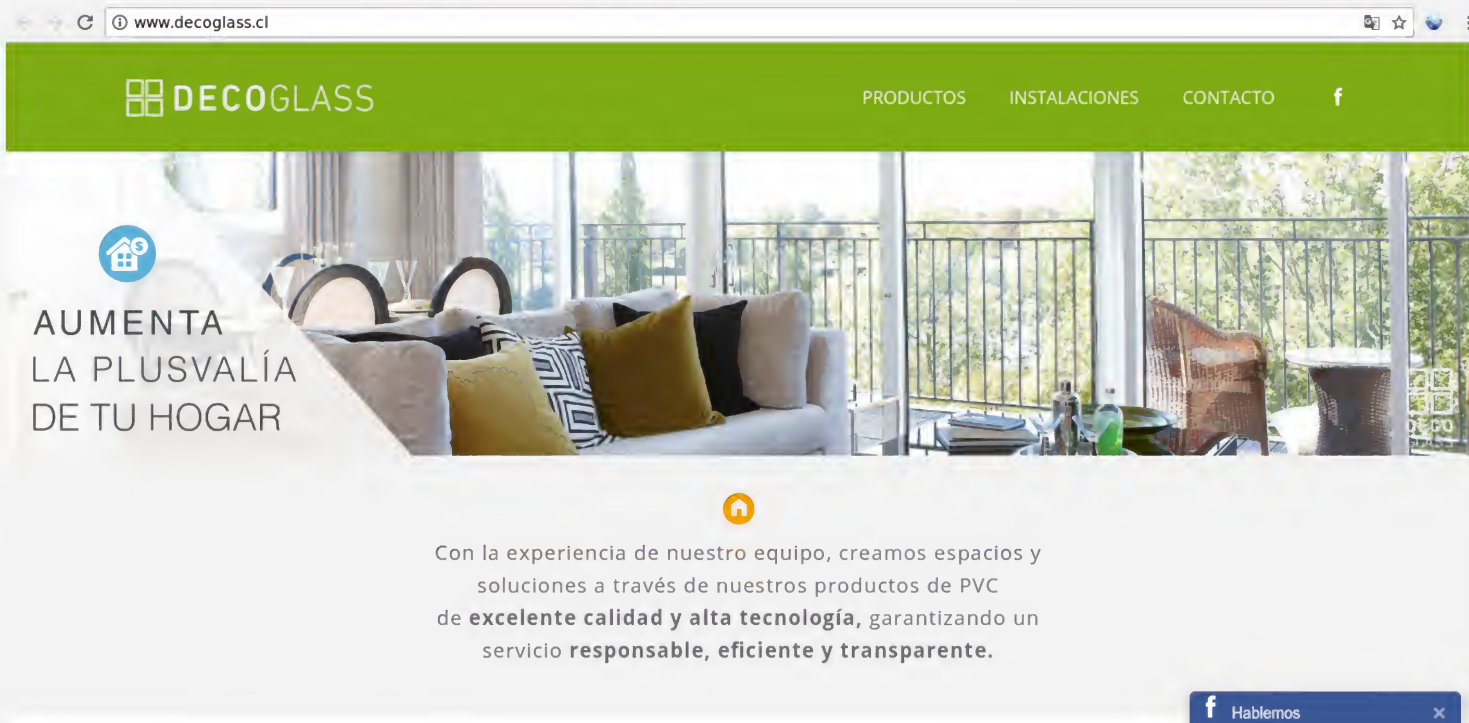
Los puntos débiles hacen que un pilar Hard sea tan débil como un Medium; y así con Medium e Easy.



Un pilar no puede emerger en el sector donde se encuentre parado el jugador.

## Nerf VR

Esta imagen fue hecha para comunicarle a mis compañeros las mecánicas de la etapa que creé. Fue uno de mis aportes creativos. Luego de Transformers, ya fui aprendiendo cómo la usabilidad se traduce en jugabilidad.



[www.decoglass.cl](http://www.decoglass.cl)

Mi primera página web hecha en WordPress. Con dedicación, descubrí la forma de evitar que se reprodujera un error que impedía la edición y la construcción de la página: estilizando solamente a través de una hoja de CSS3, no con Visual Composer; y reemplazando unos plugins. Los informáticos de la empresa no pudieron resolver el bug.

IMPACT



# TENIS

## INFORMACIÓN BÁSICA



- Evocador
- Llamativo
- Simple
- Evidente



## 6to PISO INFOGRAFÍA



- Limpio
- Eficaz
- Intuitivo

AIEP



*asexual:*  
*persona que no experimenta*  
*atracción sexual hacia otrxs*

Educación y Visibilización del espectro asexual en Chile



[www.twitter.com/AsexualesChile/](https://www.twitter.com/AsexualesChile/)



[www.instagram.com/asexualeschile/](https://www.instagram.com/asexualeschile/)



[www.asexualeschile.tumblr.com/](https://www.asexualeschile.tumblr.com/)

*Si eres parte del espectro asexual, revisa nuestra sección de Información para encontrar vínculos a nuestros grupos privados.*

Imagen corporativa y banner de Facebook para  
la sociedad chilena de asexuales.

FREELANCE

